



CPI2 2015-2016

## PHP

Souhila Arib - Bart George - Juan Ángel Lorenzo Del Castillo  
- Elisabeth Ranisavljević

### Projet CPI2 - PHP 2015-2016 : Système de valorisation de l'engagement des jeunes

## 1. Modalités

Les élèves formeront entre eux des équipes de **trois à quatre** pour travailler ensemble. Le projet durera jusqu'à la fin de l'année scolaire. La présence est **obligatoire** dans les salles de TP de votre groupe pendant les créneaux en informatique. Chaque **absence sera pénalisée** de façon individuelle à hauteur de 1 point par absence. Des soutenances sont prévues pour la dernière semaine (Pau le 23 juin de 8h00 à 12h00 - Cergy à définir). Le travail (source et rapport) est à rendre sur AREL sous forme d'archive, au plus tard **dimanche 12 juin 2016 à 23h59**.

Le choix des technologies est "libre", du moment que les consignes énoncées dans le cahier des charges soient pleinement respectées, et que le site fonctionne sur l'ordinateur du professeur en charge de la matière. Il est tout de même attendu que les langages et technologies vus en cours (HTML, CSS, JS, PHP,...) soient réutilisés dans ce projet.

Vous aurez à disposition l'analyse du projet faite par le client en format PDF. Il contient le minimum attendu par le client, qui pourra être enrichi avec des fonctionnalités additionnelles.

## 2. Objectif

Le projet Jeunes<sup>6.4</sup> est un dispositif de valorisation de l'engagement des jeunes en Pyrénées-Atlantiques soutenu par l'Etat, le Conseil Général, le Conseil Régional, les CAF Béarn-Soule et Pays Basque, la MSA, l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, la CPAM.

Le projet, adressé aux jeunes entre 16 et 30 ans, vise à valoriser toute expérience comme source d'enrichissement qui puisse être reconnue comme l'expression d'un savoir faire ou savoir être.

Le but de ce projet est de réaliser un site web permettant à des jeunes de valoriser leur savoir-faire et savoir-être. Afin de compléter leur CV, les jeunes peuvent demander des références qui confirment leur expériences (clubs de sport, bénévoles, services à domiciles, etc.). Ces références pourront être consultées par un recruteur potentiel (le *Consultant*).

### 3. Cahier des charges

Le site Web devra être divisée en plusieurs modules : un module "Visiteur", un module "Jeune", un module "Réfèrent" et un module "Consultant". Bien entendu, chacun ne pourra accéder qu'au module correspondant à sa qualification. La charte graphique définie par le client (couleurs, logo et aspect du site) doit être rigoureusement respectée en suivant les consignes données par le PDF de l'analyse du projet.

#### 1. Module "Visiteur"

Un "simple visiteur" a accès à une première page de présentation qui explique les objectifs du site ainsi que le public visé et une deuxième page référençant l'ensemble des partenaires du projet. Le module doit donner la possibilité de s'inscrire pour créer un "compte Jeune" afin d'utiliser le site.

#### 2. Module "Jeune"

Pour pouvoir demander des références via le site, il faut s'inscrire en tant que utilisateur "Jeune". Les champs minimaux que chaque compte doit avoir sont :

- Nom
- Prénom
- Date de naissance
- E-mail

Le seule utilisateur qui aura le droit d'avoir un compte sera l'utilisateur "Jeune". Une fois connecté à son compte, l'utilisateur pourra réaliser les fonctions suivantes :

- Accès de lecture et modification à son profil.
- Création d'une demande de référence.
- Consultation de sa liste de références (répondues ou en attente).
- Envoi des références validées au Consultant.
- Inclusion des références validées dans son CV.

#### Création d'une demande de référence :

Pour créer une demande, il faudra remplir un formulaire décrivant les champs suivants :

- Une description de l'engagement.
- La durée de l'engagement.
- Le milieu de l'engagement (association, club de sport, etc.).
- Les données personnelles du Réfèrent.
- L'adresse e-mail du Réfèrent.
- Une liste des "savoir-faire" et/ou "savoir-être" démontrés pendant l'engagement.

Une fois la demande créée, le Réfèrent recevra un courriel de présentation du projet Jeunes<sup>6.4</sup> en ajoutant la demande de l'utilisateur "Jeune" et un lien de confirmation. Lorsque le Réfèrent cliquera sur le lien, il sera envoyé sur le module "Réfèrent".

#### Envoi des références validées au Consultant :

Lorsque l'utilisateur "Jeune" veut valoriser ses expériences face au recruteur (le *Consultant*), il pourra sélectionner des références validées pour être envoyées au consultant. Pour cela, une fois les références sélectionnées et l'adresse du Consultant donnée, le site lui enverra un courriel de présentation du projet Jeunes<sup>6.4</sup> en ajoutant un lien. Lorsque le consultant cliquera sur le lien, il sera envoyé sur le module "Consultant".

**Inclusion des références validées dans le CV :**

L'utilisateur "Jeune" pourra sélectionner des références validées pour générer un livret d'expériences en format HTML et PDF, de façon à pouvoir l'imprimer.

**3. Module "Réfèrent"**

Une fois que le Réfèrent a cliqué sur le lien reçu par courriel, il arrivera sur une page web avec le contenu suivant :

- Une petite description du projet Jeunes<sup>6.4</sup>.
- Les données personnelles de l'utilisateur "Jeune".
- La demande de référence de l'utilisateur "Jeune" avec les données du Réfèrent, qui pourront être modifiées si besoin.
- Des champs pour sélectionner des "savoir-faire" et/ou "savoir-être" du jeune ainsi qu'un champ de texte libre avec des aspects à valoriser en plus, si besoin.

Le Réfèrent, après d'avoir confirmé les champs qu'il considère justes, enverra la validation en cliquant sur un bouton. Ensuite, on lui montrera une page de confirmation et remerciement.

**4. Module "Consultant"**

Une fois que le Consultant a cliqué sur le lien reçu par courriel, il arrivera sur une page web avec le contenu suivant :

- Une petite description du projet Jeunes<sup>6.4</sup>.
- Les données personnelles de l'utilisateur "Jeune".
- La liste des références validées de l'utilisateur "Jeune" avec les données de chaque Réfèrent.

**4. Fonctionnalités optionnelles (bonus)****1. Création d'un module "Administrateur"**

Le module Administrateur permettra de gérer les comptes des utilisateurs existants dans le site ainsi que la liste de références de chacun, visant à garder la propreté du site ainsi qu'à éviter des abus.

**2. Ajout des champs additionnels "savoir-être" et "savoir-faire"**

Pendant le processus de validation des références, le Réfèrent sera capable d'ajouter des champs additionnels "savoir-être" et "savoir-faire" s'il a envie de détailler des qualités en plus du "Jeune".

**3. Réception d'un courriel de confirmation**

Le site enverra un courriel de confirmation au "Jeune" lorsqu'un "Réfèrent" valide une demande de référence.

**4. Archive des expériences**

Le site donnera la possibilité au "Jeune" d'archiver des expériences, si ces dernières ne lui semblent plus intéressantes.

## 5. Authentification du compte via un service externe

Le site donnera la possibilité au "Jeune" de s'identifier pour entrer dans son compte en utilisant des services externes tels comme un compte Google, OpenID, etc.

## 5. Évaluation

Les points suivants seront évalués :

- Respect de la charte graphique (couleurs, consignes, aspect et logos) proposées par le client.
- Sécurité de l'application (on ne doit pas pouvoir accéder à une page si on n'a pas les droits et si on n'est pas connecté).
- Architecture du site bien organisée.
- Ergonomie de l'application (look, facilité d'utilisation...).
- Rapport clair et exhaustif.
- Documentation (code commenté, manuel d'utilisation...).
- Jeux de tests.
- Code propre.
- Interface paramétrable facilement (URL et nom de la base, fichier de propriétés...).
- Archive complète (nommée selon les membres du groupe, avec code source du projet, jeux de tests, rapports...).

En revanche, les points suivants seront sévèrement sanctionnés:

- Archive invalide, incomplète ou mal nommée.
- Travail rendu en retard.
- Code pas ou peu commentés.

### Contenu du rapport

Le rapport doit contenir, au moins, les sections suivantes :

- Conception
- Analyse du projet (requis fonctionnels et non fonctionnels).
- Déroulement des scénarios.
- Manuel d'utilisation.
- Manuel technique (avec organisation des modules et fichiers)
- Bibliographie

### Soutenance

Une présentation publique aura lieu lors des derniers créneaux. Il est prévu d'interroger l'ensemble du groupe sur le rendu final, ainsi que sur la contribution personnelle de chacun. Il va de soi que si un élève n'est pas capable de répondre à des questions concernant le projet de son propre groupe (la cause étant le plus souvent un travail personnel insuffisant), cela se traduira par une différenciation des notes.

## 6. Planning

Dates importantes:

- **Vendredi 6 mai 10h30- 12h30** : Présentation initiale du projet par M. Etcheverria et Mme. Hugon, clients du projet.
- **Vendredi 20 mai 10h30- 12h30** : Deuxième séance avec les clients pour leur poser des questions.
- **Semaine du 23 au 29 mai** : Suivi du déroulement du projet par le professeur avec chaque groupe d'étudiants.
- **Jedi 23 juin 8h00- 12h00** : Rendu du rapport et soutenance devant les clients.

## 7. Partenaires du projet : Jeunes <sup>6.4</sup>

